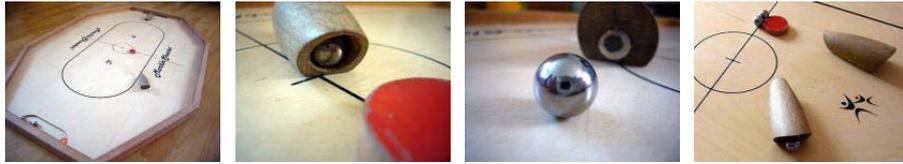


# MarbleShooter



© Axel Bungart

Ein Brettspiel der etwas anderen Art kommt aus einer Bonner Werkstatt. Zwei (oder mehr) Spieler schießen mit kleinen Kugelkanonen auf eine Holzscheibe und versuchen, diese ins gegnerische Tor zu befördern. Das Spielfeld aus Holz ist 118 x 78 cm groß (gibt's auch eine Nummer größer (160 cm) und kleiner (78 cm)) und erinnert entfernt an ein Tisch-Eishockey-Spiel. Die Ecken sind jedoch angewinkelt, sodass der „Puck“ in Richtung Tor abprallen kann.

Zentrales Element sind die Shooter, die den Spielern zum Abschuss ihrer Kugeln dienen; sie werden mit drei Metallkugeln befüllt. Am hinteren Ende des Shooters befindet ein Magnet, der die Kugeln im Rohr hält. Gleichzeitig dient er nach dem Vorbild der Gauß'schen Kanone als Beschleuniger. Lässt man nämlich von außen eine Kugel gegen den Magneten klatschen, gibt dieser den Impuls auf die innen liegenden Kugeln weiter und schießt die vorderste aus dem Shooter hinaus, möglichst gegen die Holzscheibe.

Linien auf dem Spielfeld geben vor, von wo aus der Shooter abgefeuert werden darf, bzw. wo nicht. Das macht die Sache schwieriger, weil man zuweilen aus einer größeren Distanz auf die Scheibe schießt. Da beide Spieler nicht wechselweise sondern jeder so schnell er kann seine Kugeln abschießen darf, entsteht durchaus ein rasantes, zuweilen hektisches Gefecht, bei dem nicht nur der schnellere, sondern insbesondere der präzisere sich Vorteile erspielen kann. Ziel ist es, die Holzscheibe im Tor des Gegners unterzubringen. Nach einer vereinbarten Dauer oder Anzahl von Toren ist Schluss.

Wie viele Tischspiele in der Art hat auch das vorliegende seinen Reiz. Das Schießen der Kugeln erfordert anfangs etwas Übung. Über eine Distanz von bis zu 50 cm so präzise auf die Holzscheibe zu zielen, dass sie hinterher näher zum oder gar im Tor des Gegners liegt, ist nicht ganz so einfach. Hinzu kommt, dass das beim Üben zwar alles ganz gut klappt, während des Duells aber aufgrund des „Wer-zuerst-kommt“-Modus noch mal eine Nummer schwieriger ist. Da kann man meist eben nicht mal drei, vier Sekunden in Ruhe auf die Scheibe zielen - es sei denn, man nutzt die Ladehemmung des Gegners. So manche Kugel schießt da Löcher in die Luft.

Zwar darf man mit seinem Shooter nicht absichtlich die Linie zu seinem Tor verdecken, um so den Torschuss zu blockieren, da aber beim Zielen unweigerlich der Shooter als auch ab und an die Hände im Weg sind, kommt man hier zuweilen in den Konflikt, was nun korrekt gespielt ist und was nicht. Das ist der einzige Kritikpunkt an dem ansonsten turbulenten Spiel. Auch zu mehr als zwei Spielern lässt sich gegeneinander antreten. Dann wird's allerdings in der Tat hektisch. Diese Variante sollte man nicht als Anfänger wählen, wengleich hier der meiste Spaß entsteht. Der Wiederspielreiz ist, wie bei vielen anderen Tischspielen auch, im Allgemeinen nicht von großer Dauer. Dafür holt man es nach einiger Zeit gerne wieder vom Schrank, um vom Brettspielalltag abzuweichen. Das Spiel ist für Familien sehr geeignet, da auch jüngere Kinder (ab ca. fünf Jahren, empfohlen ab sechs Jahren) schon beachtlich schnell ein Gefühl für den Abschuss der Kugeln entwickeln. Zur Vereinfachung kann ohne Verlust an Spielspaß die Spielgeschwindigkeit variiert werden, sodass auch Jung gegen Alt antreten kann.

Da das Spiel zum Zeitpunkt der Rezension noch nicht in Serie hergestellt sondern nach professioneller, handwerklicher Fertigung der Einzelteile vom Erfinder selbst zusammengebaut wird, ist die Qualität außerordentlich gut. Das schlägt sich allerdings im hohen Stückpreis nieder. Die vorliegende Größe des Spielfeldes ist für den Heimgebrauch völlig ausreichend; für eine Nummer größer (160 x 120) sollte man schon etwas mehr Platz im Zimmer haben.

## Herstellerangaben

**Verlag**  
**Autor**  
Volker Schade  
**Grafik**  
**Spieler**  
2 - 4  
**Alter**  
6 - Jahre  
**Dauer**  
10 - Minuten  
**Jahr**  
2010

## Kategorisierung

**Spielefamilie**  
**Thema**  
Sport  
**Spielgattung**  
Geschicklichkeitsspiel  
Spiel mit Magnetmechanismus  
Schnelligkeit